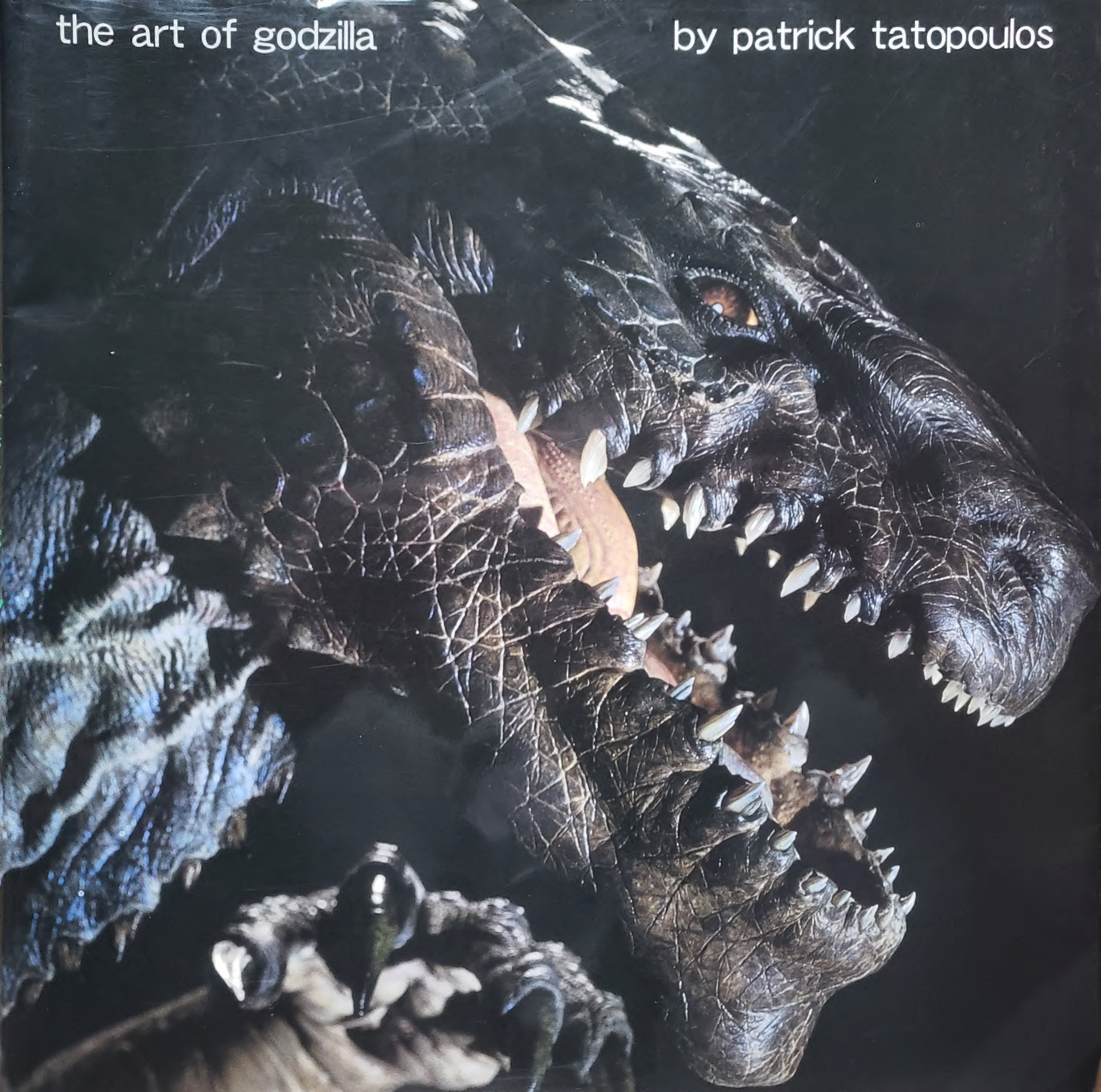


the art of godzilla

by patrick tatopoulos





CONTENTS 目次

A BOY AND HIS TOYS INTRODUCTION	2	少年と玩具 イントロダクション
YOU WANT ME TO DESIGN WHAT? IN THE BEGINNING	4	いったい何をデザインするんだって? そもそもの始まり
BACK TO THE DRAWING BOARD DESIGN	10	イメージボードに戻って デザイン
WE'RE OPEN FOR BUSINESS SETTING UP THE SHOP	24	全店開店営業中 工房設立
YOU REALLY EXPECT ME TO SQUEEZE INTO THAT! THE 1:24 MODEL	25	この大きさに縮めるって、本気なのか! 1/24モデル
BIGGER IS BETTER THE 1:6 MODEL	40	大きいことはいいことだ 1/6モデル
HOW BIG DO YOU WANT IT? THE 1:1 MODEL	51	どこまで大きくしたいんだ? 1/1モデル
THIS THING IS GIVING ME A HEADACHE THE BABY GODZILLAS	52	こいつが頭痛の種なんだ ベビーゴジラ
WELL, WHAT DID YOU EXPECT, THE REAL THING? CGI	68	いったい何が望みなんだ、本物か? CGI
LET'S PUT IT ALL TOGETHER SHOOTING	72	さあ全部ひとつにまとめよう 実際の撮影
BACK TO THE FUTURE AFTERWORD	78	バック・トゥ・ザ・フューチャー 最後に

the art of godzilla
by
patrick tatopoulos



PATRICK TATOPOULOS 98-



A BOY AND HIS TOYS

INTRODUCTION

Patrick Tatopoulos designed Godzilla for Roland Emmerich's 1998 film of the same title. For the past 10 years he has been working in Hollywood as a conceptual designer, production designer and creature effects designer. He has worked on many films, including *Independence Day*, *Stargate*, *Dark City*, *Bram Stoker's Dracula*, *Demolition Man*, *Last Action Hero* and *The Addams Family*, among others.

"Tatopoulos" is obviously a Greek name, but Patrick grew up in Paris, France, his Greek heritage coming from his grandfather who had emigrated there earlier. He had a happy childhood, his main "weird" activity being to draw monsters, especially after seeing Toho Studios' *Godzilla* with his parents. At nineteen, Patrick entered "Art Décoratif," what he considers the best art school in France. Nevertheless, a year of the best art school in France was all he could take, and he dropped out to serve his mandatory tour in the French army. Following his discharge from the army, he worked as a magazine illustrator in Paris. At 24, feeling the need for speed, he decided to race motorcycles.

少年と玩具

イントロダクション

パトリック・タトプロスは、ローランド・エメリッヒ監督1998年の映画『ゴジラ』で、主役怪物ゴジラをデザインした人物である。パトリックは、それまでの10年間ハリウッドで、さまざまな映画のコンセプト・デザイナーやプロダクション・デザイナーとして、またクリーチャー・エフェクツ・デザイナーとして活躍してきた。それまで手掛けてきた作品には『インデペンデンス・デイ』や『スターゲイト』などのエメリッヒ監督作品を始め、『アダムス・ファミリー』や『ラスト・アクション・ヒーロー』、『デモリションマン』、コッポラ版『ドラキュラ』や『ゴジラ』直前の新作『ダーク・シティ』といった作品がある。

“タトプロス”とは、説明するまでもなくギリシャ系の名前だが、パトリック自身はフランスのパリで育った。タトプロスの姓は、フランスに移民してきた祖父から受け継いだものである。何ひとつ不自由のない、いたって幸福な子供時代を過ごしたが、両親と一緒に東宝スタジオ『ゴジラ』を見てからというもの、何かにつけて怪物を絵に描くようになり、周囲から変わった子供と思われていたという。19歳になったパトリックは「アール・デコラティブ」へ進学する。これは彼が、フランスでも最高の部類と判断した美術学校である。しかし、パトリックはフランス最高の美術学校にも1年間しか出席せず、中退と同時に兵役のため、フランス陸軍に入隊した。軍役から解放されると、パトリックはパリで雑誌イラストレーターとして働き始めた。やがて24歳になると、パトリックはにわかにスピード狂となり、レースバイクにまたがことにしたという。

さらに4年が過ぎて28歳になると、彼は経済的な理由からバイクレースを辞めてしまい、絵の勉強に戻ることにする。しかし、すぐに満ち足りぬ思いにとらわれ、今度は旅に出ることにした。しばらくの間、ローマに滞在し、古代遺跡の手描きイラストを観光客に売っていたという。やがて自分のルーツに触れてみたくないと、さらにギリシャに移つ

Four years later, at 28, he realized that motorcycle racing was way beyond his financial means and briefly resumed his drawing career. Soon, feeling restless again, he decided to travel. For a while he lived in Rome, selling architectural renderings to tourists. Wanting to get in touch with his roots, he moved to Greece, where he earned a living doing custom paintings on surfboards. He subsequently found work at a Greek magazine as an illustrator. Sparti Linardaki, the magazine's art director, would become his wife.

Then, one day, while browsing through a copy of *Cinefex*, he decided his calling in life was to design monsters. He taught himself how to sculpt and, on a whim, flew to Los Angeles to show his work. The people in Hollywood told him, "Nice work, but don't call us, we'll call you." He returned to Greece and waited for their call. Oddly enough, two months later, they called. Ten years later he was re-creating the monster of all monsters: Godzilla.

Today, Patrick lives in Los Angeles with his wife, Sparti and their two little girls, Zoe and Nico.

ギリシャではサーフボードにオリジナル・ペイントを施すことで生計を立てていたが、ほどなくして、ギリシャの雑誌にイラストレーターとして、仕事にありついた。当時、その雑誌でアート・ディレクターの職にあったスパルティ・リナルダキは、のちにタトプロス夫人となった。

そんなある日、パトリックはバラバラとめくっていた雑誌『シネフェックス』によって、天職の呼び声を聞く。自分は怪物をデザインするために生まれてきた男だ。そう確信すると、パトリックは独学で彫刻を学び、自分の作品を売り込むため、そのまま勢いでロサンゼルスに渡ってしまう。ハリウッドで会った人間の反応はこうだった。「いい出来だ。でも、いきなり売り込みに来られても困る。こちらから電話するから、待ってるんだ」パトリックはギリシャに戻ると、素直に連絡を待つことにした。面白いことに2カ月も過ぎると、本当にハリウッドから連絡が来たのである。それから10年後、パトリック・タトプロスは、怪獣の中の怪獣として知られる、あのゴジラを新たにデザインしていたのである。

パトリックは、現在ロサンゼルスに居を構え、夫人のスパルティと2人の幼い娘たち、ゾーイとニコに囲まれて暮らしている。



"To all the Godzilla fans.
Patrick Tatopoulos 98

すべてのゴジラファンに捧ぐ
パトリック・タトプロス

YOU WANT ME TO DESIGN WHAT?

IN THE BEGINNING

In late 1996, *Independence Day*, on which Patrick was did production design and created the alien, was a smashing success at the box office. Tri-Star was developing *Godzilla*, and, after talks with director Jan De Bont (*Twister*, *Speed*) and special effects guru Stan Winston fell through, the studio approached Roland Emmerich, the director of *Independence Day*, to take a crack at the project. Emmerich called Patrick with, well, the monster news. "The original *Godzilla* was one of the first movies I saw as a kid," remembers Patrick. "It may well be the reason I got into this business. *Godzilla* is the monster all creature effects designers dream of designing. When Roland asked me if I wanted to design the new *Godzilla*, how long do you think it took me to say yes?"

Soon after accepting Emmerich's offer, Patrick had to leave Los Angeles for Sydney, Australia, to do production design on *Dark City*, a film directed by the Greek Australian director Alex Proyas (*The Crow*). In Sydney, he started doing sketches for *Godzilla* on the weekends. "I didn't use anything for

reference," Patrick remembers. "I just sat down and started drawing. *Godzilla* already existed in my mind from the movies I had seen as a kid." After working on about twenty designs, Patrick finally settled on two. With his work on *Dark City* wrapped up, he flew to Cannes, where Emmerich and Dean Devlin—the producer of *Independence Day* and Emmerich's longtime collaborator—were promoting their film.

Patrick remembers Emmerich and Devlin being less than enthusiastic about *Godzilla* in Cannes, fearing that Toho Studios, the Japanese owners of the *Godzilla* character, would ultimately not let them tinker with their cultural icon. That changed as soon as he showed them his sketches. "I showed them the two sketches, and I had my fingers crossed that they would pick the one I liked best," Patrick says. Not only did they pick that sketch, but the artwork re-ignited their enthusiasm about the project.

The next hurdle was to "sell" their concept to Toho Studios. Patrick returned to Los Angeles, where he drew four sketches of his version of *Godzilla* in different positions and had a 2-foot-high maquette of the creature sculpted. "The original *Godzilla*, because of the limitations of the technology at the time, was a monster that moved slowly on

いったい何をデザインするんだって？

そもそもの始まり

96年サマーシーズンの映画『インデペンデンス・デイ』は、パトリックがプロダクション・デザインを手掛け、エイリアンをデザインした映画だが、年間最高の興行成績を誇るメガヒット作品として劇場を賑わせた。同じ頃、トライスターはアメリカで製作する『ゴジラ』の準備に余念がなかったが、『スピード』や『ツイスター』の監督ヤン・デ・ボンを監督に据え、特殊効果にスタン・ウィンストンを起用するという計画が流れてしまうと、プロジェクトを再度、軌道に乗せるため、今度は『インデペンデンス・デイ』を成功させた監督ローランド・エメリッヒにアプローチを試みた。エメリッヒは、さっそくパトリックに連絡を取り、怪獣王の名に相応しいその企画を打ち明けた。「第1作のオリジナル『ゴジラ』は、子供の頃に初めて見た映画の1本だったんだ」パトリックは思い起こす。「この仕事を始めることになる理由でもあったわけだ。怪物特撮のデザイナーにとって、ゴジラはまさに、いつか自分で手掛けてみたいと夢見るような怪物だろうね。だから、ローランドから新しいゴジラをデザインしてみる気はないかと訊かれた時にも、僕がイエスと答えるまでに、ほとんど一瞬の時間もかからなかったね」

しかし、エメリッヒの申し出を受けた直後、パトリックはロサンゼルスを発たねばならなかった。目的地はオーストラリアのシドニー。新作『ダーク・シティ』をプロダクション・デザインするためである。『ダーク・シティ』は、『クロウ』で知られるギリシャ系オーストラリア人の監督アレックス・プロヤスの新作でもある。シドニーに滞在する間、パトリックは週末を利用してゴジラのスケッチを描き始めた。「デザインにあたって参考にしたのは、特になにもなかったよ」パトリックは思い起こす。「ただ、机に向かって描き始めたんだ。子供の頃にゴジラ映画は何本も見ているから、ゴジラの何たるかは、すでに僕の頭の中に存在しているからね」およそ20枚ほどのデザインを仕上げたのち、パトリックは最終的に2枚に絞り込んだ。『ダーク・シティ』の仕事が終わ

ると、パトリックは今度はカンヌへと飛んだ。カンヌでパトリックを待っていたのは、エメリッヒとディーン・デブリンだ。デブリンは『インデペンデンス・デイ』のプロデューサーで、エメリッヒとは長いコンビを組んできた人間である。二人はカンヌで自分たちの作品を売り込んでいたのだ。

カンヌでエメリッヒとデブリンに会ったパトリックは、二人が思ったほど乗り気ではなかったことを覚えている。二人が気にしていたのは、ゴジラそのものよりも東宝スタジオの方だった。ゴジラの生みの親とも言える日本の著作権管理会社は、文化的アイコンとも言べき怪獣王のキャラクターを、自分たちにはいじらせてくれないのではないかと、恐れていたのだ。しかしそんな空気も、パトリックが二人にデザイン・スケッチを見せるやいなや、雲散霧消した。パトリックは言う。「僕は絞り込んだ2枚のスケッチを見せたわけだが、二人が選んだのは、まさに僕が最も気に入っていたデザインだったから、“やった！”と思ったね」二人と一人の判断は、1枚のスケッチの上に一致しただけでなく、パトリックの持ち寄ったアートワークは、このプロジェクトに対する二人の熱意を再び呼び覚ますことにもなったのである。

次なるハードルは、自分たちのコンセプトを東宝スタジオに“買ってもらう”ことだった。ロサンゼルスに戻ったパトリックは、さらにさまざまな角度から見たゴジラのスケッチを4枚描き、また、高さ約2フィート（約60センチ）のマケット（検討用立体モデル）を製作した。「オリジナルのゴジラは、当時の特撮技術の限界ということもあって、ゆっくりと地上を歩くだけの怪物だった」そうパトリックは言う。「僕がやりたかったのは、もっと“生物学的”な、ゴシック・トカゲとでも言うべき野蛮な生物で、猫のようにビルのてっぺんに飛び乗ったりできるようなやつなんだ」ここまでの段階の作業を終えると、パトリックはエメリッヒやデブリンとともに、日本へ飛ぶことになった。東宝関係者と面会するためである。それは、新しいゴジラが古典的ゴジラと対決する、まさに歴史的な瞬間だったのである！

東京に着くと、パトリックはエメリッヒとともに、東宝スタジオの計らいで伝説的な撮影スタジオを見てまわることになる（デブリンだけは、ドイツの病院に入院していたため、その日、パトリックとエメリッヒの2人だけで、東宝スタジオを訪れた）。東宝スタジオは、かつては、





the ground," says Patrick. "I wanted to make our a very 'organic,' gothic reptile that could leap on buildings like a cat." With that phase of the project completed, Emmerich, Devlin and Patrick flew to Japan to meet with the Toho people. It was going to be a meeting of epic proportions: the New Godzilla versus the Classic Godzilla!

In Tokyo, the Toho people gave Patrick and Roland Emmerich the tour of the legendary studio (Dean Devlin was in a Germany hospital recovering an illness). "It was surreal," Patrick remembers. "There I was, touching the actual Godzilla models and costumes I had seen as a kid in the movies." But at the end of their trip down Toho's memory lane awaited a make-or-break presentation to the very people who had created the original Godzilla. The day of the presentation, Emmerich and Patrick—director and creature designer—put the sketches and the covered maquette on a conference table and...braced for impact.

With the Toho people in the room, Emmerich spoke first, explaining why they wanted to make the movie. Then it was Patrick's turn to present the concept for his Godzilla. "I didn't think I could improve on your design," he said. "So, I took a completely different approach. It's time for you to see it." With that, he unveiled the maquette and held his breath.

「それは非現実的な感じだったね」パトリックは、そう思い起こす。「自分がそこにて、子供の頃に映画で見た、ゴジラの本物のモデルや着ぐるみに触っていたんだからね」しかし、東宝撮影所の思い出深い小道を出た先には、まさに雌雄を決するプレゼンテーションが待ち構えていた。オリジナルのゴジラを創造した本人たちの前で、自分たちのゴジラを見せるのだ。プレゼンテーションの当日、エメリッヒとパトリック——監督とクリーチャー・デザイナー——は、会議テーブルの上に何枚かのスケッチと、覆いをしたマケットを置いて、そして……緊張に身を引き締めた。同席した東宝関係者たちの前で、最初に口を開いたエメリッヒはまず、なぜ自分たちが映画『ゴジラ』を作りたいのかを力説した。そしてパトリックの出番である。新しいゴジラのコンセプトを提示するのだ。「オリジナルのゴジラには、これ以上改良の余地があるとは思えません」そう彼は切り出した。「ですから、まったく違う方向からアプローチを試みました。これからそれをご覧に入れます」そう言うや、パトリックはマケットの覆いを取り払い、そして息を止めた。

東宝関係者たちは椅子から立ち上がった。みな、一様にマケットを見つめるだけで、数分間というもの、一言も発しなかった。「不意に僕は、とても恐ろしくなって、自分が小さくなったみたいに感じたよ」パトリックは回想する。「僕はその場に居たたまれなくなって、できれば逃げ出したかったよ。それまでの数カ月を、僕はこの一瞬のために費やしていたんだ。東宝関係者たちの前で、彼らの落とし子が、90年代にはかくあるべしという、その姿を見せるためだったんだよ！　なのに僕はずっと“こりゃだめだ！”と思い続けていたんだ。どうして僕はこんなデザインにしちゃったんだ？」パトリックは彼らの反応をうかがって、ひたすらその眼を見ていたことを覚えている。やがて東宝関係者たちは、マケットに手を触れたり、つついてみたりし始めた。興味を示していたのである。さらにサスペンスに富んだ数分ののち、彼らは椅子に座り直すと、このマケットをもっと他の者にも見せた上で、回答は翌日にしますと、締めくくったのだ。数時間ぶりに、緊張の糸は弛められた。与えられた猶予の時間を利用して“少年たち”は、夜の東京に出かけ、親交を深め合ったのである。

最後のミーティングは次の日の午前10時に設定されていた。東宝の

The Toho people stood up from their chairs. They looked at the maquette, saying nothing for a couple of minutes. "Suddenly, I felt very scared, very small," remembers Patrick. "I was freaked out. For the past few months I had been working on showing those people how I thought their baby should look for the '90s! I kept thinking 'I blew it!' Why did I have to go so far out?" Patrick remembers looking in their eyes for a reaction. The Toho people started to touch the maquette, poke it, show some interest. After a few more suspenseful minutes they sat down and said that they would show it to some more people and give them an answer the following day. The pressure was off for a few hours and the "boys" used the time to get acquainted with Tokyo nightlife.

The final meeting was set for 10 a.m. the next day. The head of Toho, (Isao Matsuoka), spoke for half an hour, explaining why they thought Patrick's approach was radically different

from the original Godzilla. "But, we feel," he concluded. "that you've kept its essence and brought Godzilla into the 90s." And with those words, he gave them the green light!



PATRICK T. AND ROLAND EMMERICH IN JAPAN
MEETING GODZILLA.
日本で“ゴジラそのもの”に遭遇したパトリック・タトブ
ロス（左）とローランド・エメリッヒ（右）。中央は川北紘
一特技監督。

ヘッド（東宝株式会社社長〔当時〕松岡功）は、たっぷり30分の時間を費やし、自分たちにとって、パトリックのデザイン・アプローチが、いかにオリジナルのゴジラから掛け離れたものであるかを説明した。「しかし、我々としては」そう彼は結論した。「君たちのゴジラは基本精神を維持しており、90年代に相応しいゴジラであると感じている」この言葉をもって、ついに青信号は点ったのである！

ACTUAL APPROVED MAQUETTE BROUGHT TO JAPAN
FOR THE TOHO-MEETING.
実際に日本に運ばれ、東宝側の了承を得たUSAゴジラの
マケット（検討用立体モデル）。









BACK TO THE DRAWING BOARD

DESIGN

With the basic design approved, Patrick, now in Los Angeles, had to work on the details. He started looking at books about crocodiles, iguanas and dinosaurs, and took several trips to the Los Angeles and San Diego zoos to study the motion of crocodiles and iguanas. Unfortunately, no dinosaurs were available at either zoo at the time.

His study of reptiles helped Patrick on many of the elements of his Godzilla. At the same time, he hesitated to stray from real life when he felt that elements from other creatures would make for an interesting monster. One such example is Godzilla's tongue, which Patrick designed to resemble a bird's rather than a reptile's, since he thought that birds have more visually interesting tongues than reptiles.

The eyes of the creature were another area where he took a different path. "I wanted Godzilla's eyes to be white," says Patrick, "All creatures in nature, from birds to reptiles, have eyes that are dark in color. I wanted Godzilla's eyes to be white, like a cat's or a dog's."

イメージボードに戻って

デザイン

デザインの基本方針が了承されたことによって、ロサンゼルスにいたパトリックは、細部の詰めに入らねばならなかった。そこで彼はまずクロコダイルやイグアナ、そして恐竜たちに関する本や雑誌から始めた。ロサンゼルスやサンディエゴの動物園にも足を運び、クロコダイルやイグアナの動きを研究する。残念ながら、どの動物園でも実物にお目にかかることができなかった。

爬虫類を研究することによって、パトリックはゴジラのデザインに多くの要素を決定することができた。と同時に、必要とあれば他の生物からは逸脱するような要素も、ためらわずに盛り込こんでいくことに決めた。他の異なる生物からの要素を掛け合わせることで、より面白い怪物が出来上がると思ったからである。その格好の例が舌であろう。パトリックはゴジラの舌を爬虫類のものというよりも、鳥類のものに似せてデザインしたのである。それは彼が、鳥類のものより、視覚的により面白いものになると考えたからである。

ゴジラの眼もまた、パトリックが異なる道筋からたどり着いた。ある。「僕は、ゴジラの瞳孔は白くしたかったんだ」パトリックは言う。「人間から爬虫類を含めて、すべての自然の生き物は、瞳が黒い。でもゴジラの場合は、内側が赤いように思っていたんだ。身体の内側で熔岩が燃えだしているようなイメージ。だからこそ、眼の内側に電球を仕込んだんだ」

デザインの最後を決定するのは、ゴジラの体色である。最初は、この怪物を可能な限り現実的に見せようとしていた。しかし、要求するところによって、ゴジラはニューヨークの街中を歩くようになっていたため、パトリックとしては、ニューヨークの街を歩くのを思い起こさせるような、ブラウン系の色と青みがかった灰色を加えたいと思っていた。ゴジラが摩天楼の色味に溶け込んでいなくなったら、もっと恐ろしい存在になるだろうというアイデアが、最終的に採用された。



reptiles, have dark pupils. But I wanted Godzilla to look as if it was boiling inside, as if it had burning lava inside its body. We achieved that by putting lights behind the creature's eyes."

The last aspect of the design was Godzilla's color. Emmerich wanted the creature to look as realistic as possible. At the same time, since the script called for Godzilla to be moving through New York City, Patrick wanted its skin to contain the browns and gray-blues of New York buildings. The idea was that Godzilla would be even more menacing if it could somehow blend in with the skyscrapers.



DESIGN OF GODZILLA EYE.
ゴジラの眼。デザイン画



EARLY STAGES OF GODZILLA CONCEPTUAL ART.
初期イメージ絵コンテ。



2ND ATTEMPT. NOTICE LEGS SIMILAR TO TOHO DESIGN.
 続いて第二の試み。脚の部分が東宝ゴジラを思わせる。



ONE OF EARLY CONCEPT THAT PATRICK NEVER SHOWED FOR. CLEARLY GOOD REASON.
 パトリックの描いた初期コンセプト画の1枚。特に明確な設定要素はない。



EARLY DESIGN SHOWS GODZILLA LEAPING ON CHRYSLER BUILDING. CLEARLY A NEW APPROACH.
クライスラー・ビルに飛び乗ったゴジラの初期デザイン画。デザインの方角性が変わったことは画の裏にも明らかだ。

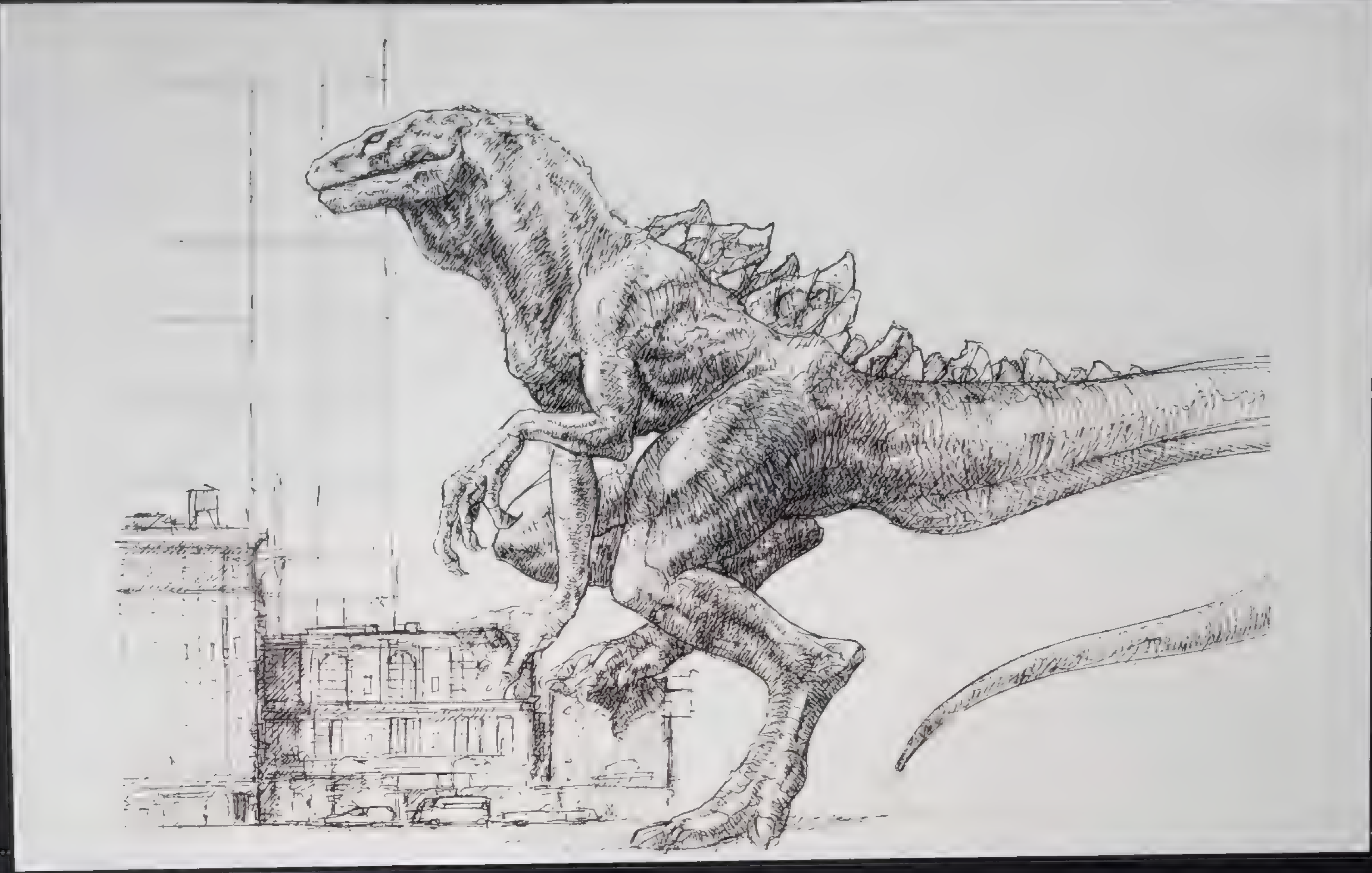


TRANSITION DESIGN BETWEEN THE TONGUE
AND THE NEW GODZILLA.
東宝ゴジラから新しいUSAゴジラへと移行
デザイン画。

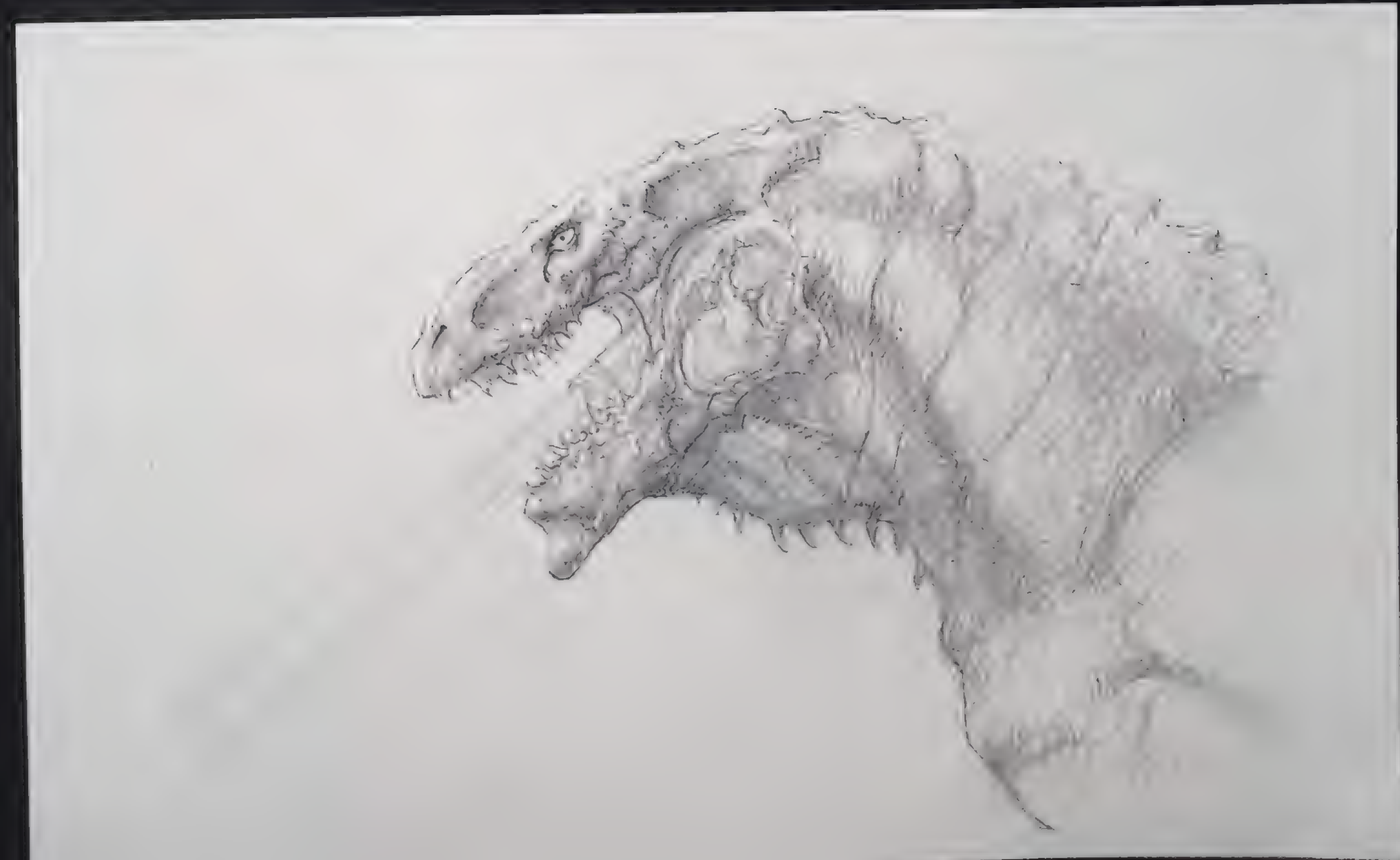


EARLY DESIGN FOR GODZILLA - THE CHINA
HEAD SHAPE ARE CLOSE TO FINAL DESIGN.
ゴジラの初期デザイン。頭部と顎の部分が最終
に近いものになっている。

CONCEPT WHICH SHOWS THE NEW DESIGN FOR LEGS AND FINS. THE HEAD WAS OBVIOUSLY REVISED.
新しいゴジラの背ビレと脚の部分を示すコンセプト画。頭部の変更が著しい。



WHEN THE ATOMIC BEAM WAS CONSIDERED.
USAゴジラが放射能熱線を吐いたところ。





EARLY CONCEPT SHOW SIZE AND FEATURE AN AGILE GODZILLA.
ゴジラの巨大さと凶暴性を示す初期コンセプト画。

LAST DRAWING IN COMPETITION WITH FINAL APPROVED DESIGN, 2ND BEST. ONE OF THE TWO SKETCHES SHOWN TO EMMERICH AND DEVLIN AT CANNES.
最後に描かれたコンセプト画。最終的にはOKが出なかったため、セカンド・ベスト案に留まった。監督たちに見せたゴジラ・スケッチのうちの1枚。







TRUE ORIGINAL DESIGN DRAWN BY P. T. (PATRICK TATOPOULOS). THE ONE R. EMMERICH AND D. DEVLIN APPROVED.

パトリック・タトプロスが既製のゴジラ要素を排除して描いたオリジナル・デザイン画。監督エメリッヒと製作者デブリンからOKの出たものでもある。

ONE OF THE TWO SKETCHES SHOWN TO EMMERICH AND DEVLIN AT CANNES.

監督たちに見せたゴジラ・スケッチのうちの1枚。

FINAL CONCEPTUAL ILLUSTRATION FOR TOHO PRESENTATION.
東宝側に実際に提示された、ゴジラのコンセプト画の最終決定バージョン。

ONE OF THE FOUR SKETCHES SHOWN TO TOHO EXECUTIVES AT TOKYO.
東宝側に提示した4枚のスケッチのうちの1枚。



ONE OF THE FOUR SKETCHES SHOWN TO TOHO EXECUTIVES AT TOKYO.
東宝側に提示した4枚のスケッチのうちの1枚。



ゴジラ (1954)
Illustration T. Yamada

ONE OF THE FOUR SKETCHES
SHOWN TO TOHO EXECUTIVES
AT TOKYO.
東京側に提示した4枚のスケッチ
のうちの1枚。



ONE OF THE FOUR SKETCHES SHOWN TO TOHO
EXECUTIVES AT TOKYO.
東京側に提示した4枚のスケッチのうちの1枚。

WE'RE OPEN FOR BUSINESS

SETTING UP THE SHOP

While still finalizing the design for Godzilla, Patrick started setting up shop for the massive production. His company leased a 25,000-square-foot facility in Culver City, a suburb of Los Angeles, which was to be used in the construction of the different models for more than a year. Steven Spielberg's *The Lost World* had wrapped production, and both Stan Winston's and Rick Baker's shops—the biggest special effects houses in town—were going into a slow period. "The timing was great," says Patrick. "Most of the creature painters and sculptors in Hollywood are freelancers, and they work from one production to another. With *The Lost World* finished, I felt I had my pick of the best artists in the business."

Patrick Tatopoulos Designs, inc., set up the biggest creature shop in the history of Hollywood. At its peak, *The Lost World* had about 90 people working on creature effects. *Godzilla* used 180. "This was the biggest creature shop ever," says Patrick. "With the special effects industry moving away from

全店開店営業中

工房設立

いまだ最終デザインの続く中、パトリックは巨大なプロダクションに備えて、工房設立の準備を開始した。彼の会社は、まずロサンゼルス郊外のカルバーシティに2万5000平方フィート（約2,500平方メートル）もの広さの施設を探し出し、賃貸契約した。1年以上もの期間、さまざまなゴジラのモデルを製作するためのスペースである。この時期、スティーヴン・スピルバーグの「ロストワールド」は製作を完了しており、スタン・ウィンストンとリック・ベイカーの工房も——いずれもハリウッドでは最大規模の特殊効果工房だが——ともに繁忙期を過ぎており、作業に余裕の見え始める頃合である。「絶好のタイミングだったね」パトリックはそう言う。「ハリウッドでクリーチャーの彩色や彫刻を手掛ける者たちは、たいていがフリーランス契約だから、ひとつの製作プロダクションから次の製作プロダクションへと渡り歩くことになる。「ロストワールド」が製作を終えてくれていたおかげで、僕は業界でも最高のアーティストたちを選ぶことができたと思ったよ」

パトリック・タトポロスデザインは、ハリウッド始まって以来最大規模のクリーチャー製作工房を立ち上げたことになる。最大時で「ロストワールド」は、クリーチャー特撮のためにおよそ90名からなるスタッフを抱えていたが、この「ゴジラ」の場合は、倍の180名である「これはいままででも最大の数字だよ」パトリックは言う。「特撮業界が現在、全体として機械操作のクリーチャーから、こぞってCGI（Computer Generated Imaging）の方向へ移行しつつあることを考えれば、「ゴジラ」はこれだけの規模の機械操作モデルを作った、最後の映画ということになるだろうね」





moving away from mechanical creatures and towards CGI (Computer Generated Imaging), *Godzilla* might be the last movie where mechanical models of this scale were ever built."

YOU REALLY EXPECT ME TO SQUEEZE INTO THAT!

THE 1:24 MODEL

The first production-ready model of Godzilla that Patrick's shop created was the 1:24 model. Godzilla was conceived as being 350 feet tall, so the 1:24 model was created as a suit to be worn by an actor-stuntperson. The construction process was roughly the following: First, the sculptors created a body cast of the actor who was going to wear the suit. Then the mechanical people (the people who built the mechanical parts) would designate where they would need room (or negative space) on top of the cast to add the servo mechanisms, cables and harnesses that controlled the model's movements. With the negative space taken into consideration, the sculptors would build a frame and sculpt Godzilla out of foam on top of the actor's body cast. Finally, they would apply the casted latex skin onto the creature and paint it.

The first 1:24 model took about two months to build. All the details had to be perfect, since it was going to be used for

この大きさに縮めるって、本気なのか!

1/24モデル

パトリックの工房で製作された最初の撮影用ゴジラ・モデルは、24分の1縮尺のものだった。今回のゴジラは身の丈350フィート（約105メートル）の設定であったため、24分の1モデルは、スタント俳優が直接身にまとうスーツ（着ぐるみ）として製作された。製作プロセスは、大体において以下のとおりである。まず、スーツを着用するスタント俳優の体形に合わせて、彫刻班が等身大の人型を製作する。次に機械操作パーツを組み立てるメカニカル班によって、スーツと人型に必要な余地（空白部分）が指定される。この空白部分には、細かい動きをコントロールするためのサーボ・メカや操作ケーブル、そしてそれらを支えるハーネスなどが組み込まれることになる。この空白部分を慎重に考慮した上で、彫刻班はスーツの骨組みを作り、スタント俳優の人型の上から、フォーム製のゴジラを彫刻していくのである。最終的には型取りされたラテックス製の表皮を貼り付けていき、さらに彩色を施して、怪物の出来上がりとなる。

最初の24分の1モデルは、完成までに2カ月の時間を要している。それ以後に製作されるすべてのモデルの手下として使われるため、あらゆる細部に完璧を期さなければならなかったからである。それにもまして、24分の1モデルに課せられたのは、機械操作のパーツを可能な限り軽量化することだった。スーツを着込んでいるスタント俳優にとっては、よけいな荷重にしかならないからだ。スーツの眼や口や舌、そして鼻孔などは、現場セットの操作技師たちによってラジコン操作されるが、首や肩や腕は、スタント俳優たちが自分で動かすことになるからだ。

さらに24分の1モデルに前傾姿勢を取らせ、逆関節の脚のデザインを活かすためには、スタント俳優たちの足に延長部分をかませなければならない。ガイ・ヒンバーはメカニカル・スーパーバイザーとして、スーツの足の延長部分がもっとも効率よく機能するためには、現実生活の専門家たちの援助を乞うしかないと考えた。専門家とは、身障者のための





GODZILLA SCULPTURE DURING PROCESS.
製作過程のゴジラの原型。



PROPORTIONS STUDY BEFORE TAIL SCULPTING.
成体ゴジラ原型初期段階。尻尾の原型製作に入る前に全身とのバランスを見る。



THE ACTORS CAST IN RELATION TO GODZILLAS BODY.
スタント俳優の人型（マネキン）に装着してスーツとの具合を検討する。



LAST MEASUREMENTS.
スーツ原型の正面。最後の尺度調整。



JOSE FERNANDEZ DETAILING.
ゴジラの頭部原型にディテールを施すホセ・フェルナンデス。



DAVE GRASSO DETAILING GODZILLAS CHEST.
ゴジラのボディの原型製作。ディテールを施しているのはデイヴ・グラッソ。



THOM FLOUTZ DETAILING GODZILLAS MOUTH.
ゴジラの口を細部調整するトム・フラウツ。



GODZILLA BEING SCULPTED IN A PROFESSIONAL BUT RELAXED ATMOSPHERE.
ゴジラ・スーツの原型製作風景。くつろいだ雰囲気の中にもプロフェッショナルな作業が進められる。



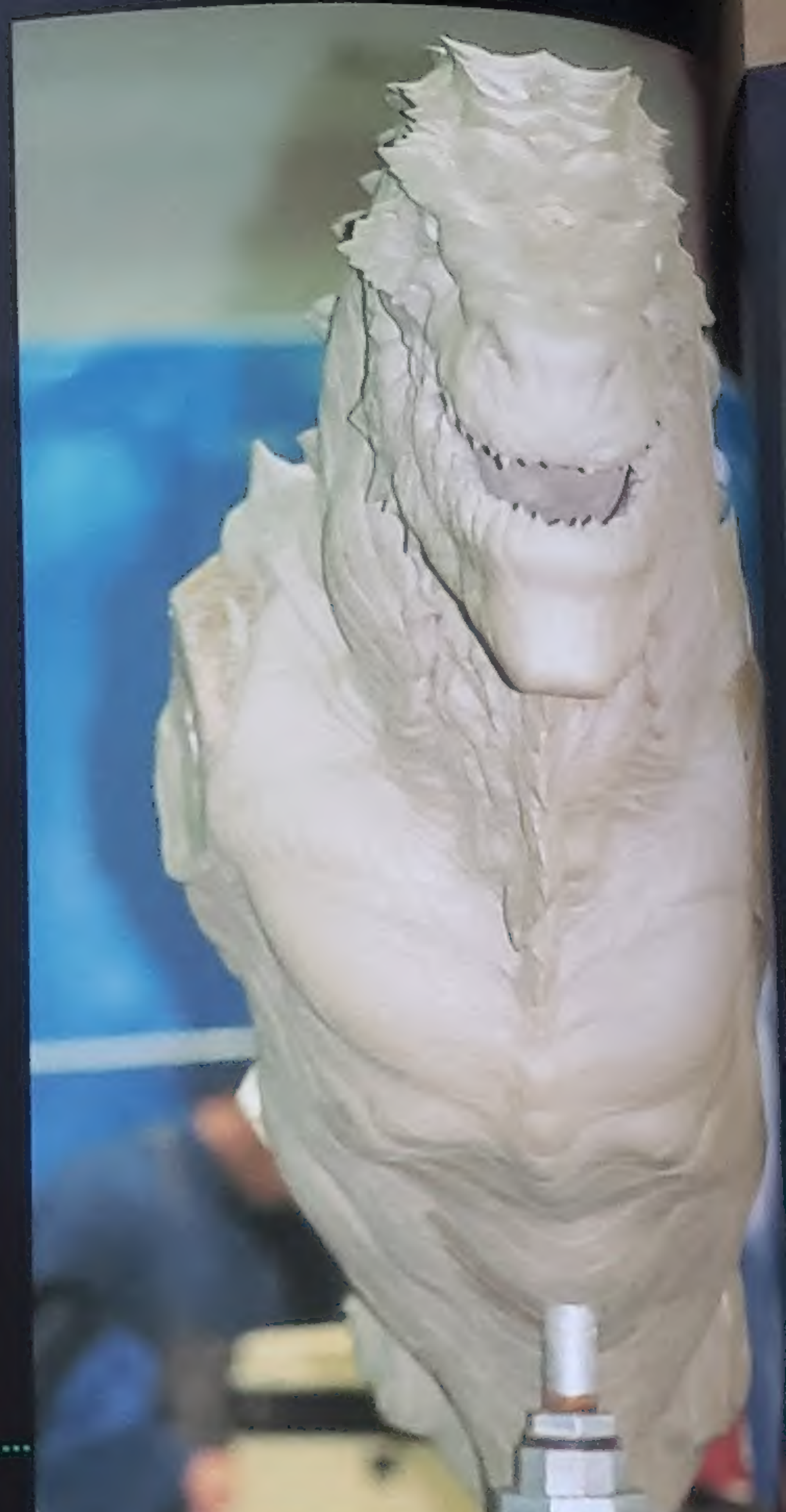
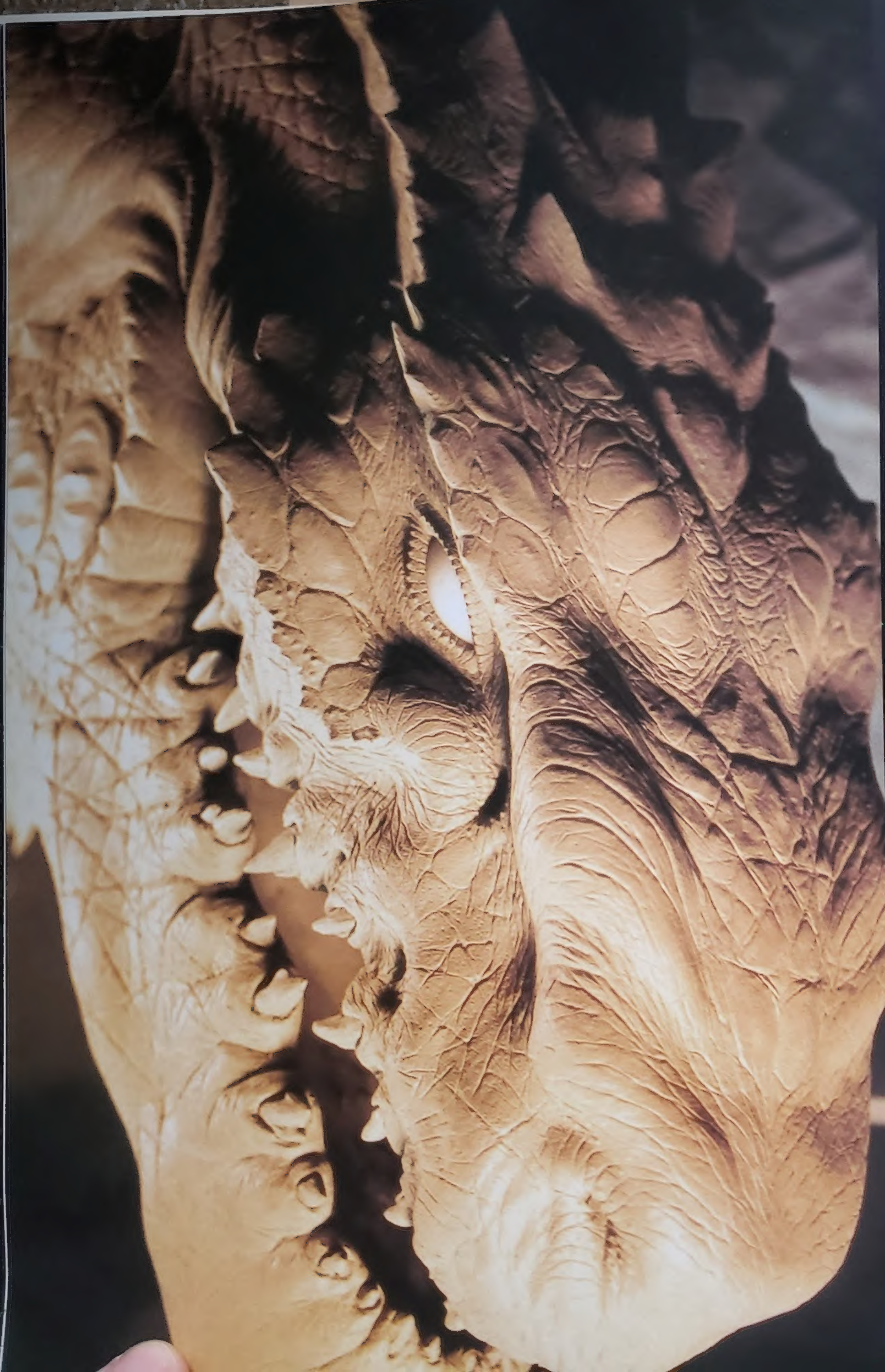
JIM KAGEL DETAILING THE LEG.
ゴジラの脚にディテールを施すジム・ケイガル。



DETAILING THE TAIL FINS.
成体ゴジラの尻尾とその骨の細部調整。



SCULPTING GODZILLA. 6 TO 8 PEOPLE ON ONE SCULPTURE.
原型製作中のゴジラ。常時6名から8名の人間が彫刻に携わる。



GODZILLA SCULPTURE FRONT VIEW.
正面から見たゴジラの原型。



A PRETTY ADVANCED SCULPTURE.
完成間近のゴジラの原型。

MENACING HEAD SCULPTURE.
いかにも恐ろしげな頭部原型。



GODZILLA, TOP OF HEAD.
上から見たゴジラの頭部。



TOP OF GODZILLAS HEAD.
真上から見たゴジラの頭部。



CHIN AND THROAT DETAIL (BOTTOM VIEW).
下から見たゴジラの顎の裏側と喉の部分。



GODZILLA HEAD SCULPTURE



GODZILLA MOUTH (LOWER JAW).
ゴジラの下顎の原型。